STARLIGHT SOFTWARE

DOGFIGHT :2187

DESIGNED BY STARLIGHT
PROGRAMMED BY "TIM"
GRAPHICS BY JANINE LEE

ENGLISH
FRANCAIS
DEUTSCH
NEDERLANDS

INSTRUCTIONS

C64/128 DISK: AS 72752
C64/128 CASSETTE: AS 52752 AMSTRAD 464/664/6128 CASSETTE: AS 54752
AMSTRAD 464/664/6128 DISK: AS 74752
SPECTRUM 48/128 AS 56752

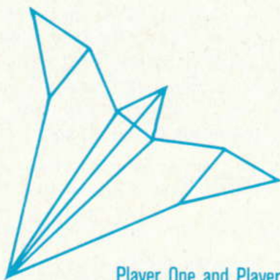


ENGLISH INSTRUCTIONS

DOGFIGHT: 2187 THE SCENARIO

It is the year 2187. Scientists have discovered an anomaly in the Alpha Centauri sector. Word has it that a hole has been torn in the space time continuum and planets appear to be bursting asunder in far off galaxies. Could it be that the age old prophecy of the old ones has come to pass? Could it be that the old stories were true and not merely folklore invented to frighten children? One man . . . Rhett Dexter believed that the stories and prophecies were true – the prophecies that spoke of an invasion from another dimension. The old ones had believed in just such a threat and had secreted 100 pieces of a warp field generator around the universe designed to close any hole in the space time continuum that had been created by an invading force. But of course the old ones had left the Earth many many centuries ago before man had even started his climb up that long ladder of evolution. So, no one knew for sure if the pieces of the generator existed or even if the stories themselves were true. Rhett Dexter was determined to comb the galaxy to try and find and assemble the generator and save mankind and all other sapient life forms in the universe, in spite of their disbelief. Enlisting the aid of a few believers in the prophecy, Rhett manages to steal the World Corporations' new experimental interstellar fighter due to be unveiled at the summit of the free worlds. His exploits in achieving this were daring and touched with a spark of the kind of inspiration that one only finds when Lady Fate steps in to lend a helping hand. *But those exploits are for another day.* Suffice it to say that he managed to steal the craft and was soon winging his way on the course he had projected to take him into the anomaly sector . . . into the unknown. His one thought was to prove the existence of the threat to the Universe and try, if he was able, to avert the disaster he believed was imminent. As he travelled towards Alpha Centauri his thoughts turned to the old World War 1 and World War 2 Holovids he had been recently watching. He remembered how he had admired the bravery and daring of those old-time pilots as they went into deathly battles in the sky in such primitive aircraft, and how he himself as a routine interplanetary shuttle pilot had always dreamed about being one of those daring old-time pilots full of bravado. Now here he was piloting the most sophisticated fighter craft that the minds on Earth or any other planet for that matter had ever constructed. His heart raced as he realised that in that vast unknown he himself could very well be facing his own war . . . his own personal dogfight . . .

HE PUNCHED THE BUTTON FOR HYPERSPACE . . . AND SMILED.



Player One and Player Two will be using this craft. When both players are in the same segment of the galaxy, then these crafts will be visible on screen.

RED ALERT INDICATOR



SCORE

RADAR SCOPE





GALACTIC COMPASS

COUNTDOWN CLOCK

NUMBER OF OBJECTS COLLECTED









WEAPON TYPE

FUEL INDICATOR — ENEMY SHIP SCHEMATIC — SHIELD INDICATOR

THE GAME

The game is a split screen simultaneous interactive combat in space. The views presented through each screen are those of the occupant of each ship. Players can opt for 1 player mode, 2 player mode, or 2 players against the computer mode. In 1 player mode the left screen shows the enemy craft controlled by the computer. In 2 player mode the left screen shows the 2nd player's craft together with other independent enemy craft, while the right screen shows the 1st player's craft together with other independent enemy craft. In 2 players against the computer mode the two screens show enemy craft controlled by the computer. The screen consists of a main screen showing the view into space in which ships, planets and objects to be collected are seen.

Below the main screen are five minor screens which show

1) Weapon in use
2) Enemy ship 'schematic' showing vulnerable points which must be hit to enable destruction as opposed to just damage
3) Countdown clock showing how much time is left for the player to complete his mission.
4) Number and type of objects collected to date.
5) Galactic Compass. The hole is situated at the intersection of the horizontal and vertical lines. So aiming for that, will always bring you to the hole. Your position is shown by flashing the dot. In addition to the four minor screens a radar scope shows the position of planets, objects and enemy ships relative to the player's own position. This is three dimensional, which shows if objects are above, below or to the left or right of the player. Included in the console is a fuel and shield indicator which informs the player as to whether or not he needs to abort combat in order to seek a planet for refuelling or recharge his shields.

A scrolling message area is situated above the main viewer.

OVERVIEW

The object of the game is to scour the universe for pieces of a generator which when assembled near the hole in the space time continuum will generate a warp field which will close the growing hole through which the enemy ships are emerging. There are 9 pieces necessary to collect to build a complete generator but the player may only carry 2 pieces at any one time. He must collect 2 pieces and deposit them at the site of the hole before he may carry on to collect the next 2. If an enemy ship is carrying a piece of the generator while you are attacking, he will drop the piece, undamaged. You destroy him, you may then pick up his discarded piece. The planets and all pieces of the generator are shilded by a cloaking device as long as they are protected by enemy ships. Therefore they don't show up on your radar scope until all the enemy ships in that area are destroyed. Refuelling of ships and recharging of shields is done by flying through rotating vector

graphic squares situated on various planets. Although you must destroy all enemy ships in that area before the planet becomes visible on your scope you may find, at random locations that enemy ships will regenerate and attack you whilst you are refuelling/recharging your shields in which case you must break off refuelling/recharging in order to defend yourself. Up to 4 ships may appear and attack you on screen at any one time. There are a 100 pieces of the generator scattered around the universe and you may collect any 9 in order to complete a generator. However it will be the task of the enemy ships (ie: the 2nd player/computer) to destroy you before you (or both players should the third gameplay option be chosen) can collect enough pieces to construct a complete generator. The Universe consists of 256 sectors. Warping to a sector can only be done once you have refuelled or collected a piece of the generator. To Warp, push the joystick in the direction you want to go and press the fire button. Different enemy ships require different numbers of direct hits to ensure destruction. The most vulnerable point on each ship is displayed on the minor screen showing the enemy battle 'schematic'. A three dimensional animated starfield is shown on the main screen to enable the player to achieve a real sense of orientation whilst flying through space. A 30 minute time period is allocated for the player to complete his mission. Should that time elapse without completion, the hole in the space time continuum will continue to grow irrevocably and, the destruction and domination of our universe will be a foregone conclusion. The hole is shown as a grid consisting of 9 squares for each piece of the generator deposited at the hole, one square will disappear. Until finally no squares appear once all 9 pieces are collected and deposited.

CONTROLS
FOR SPECTRUM & AMSTRAD USE KEY DEFINE

PLAYER 1 (and one player game)

Joystick (Port 2) – Directions and fire
Commodore key – Slow down
Left shift – Speed up
X – Change weapon

PLAYER 2

Joysick (Port 1) – Directions and fire
F3 – Slow down
F5 – Speed up
Up/Down cursor – Change weapon

OTHER KEYS

S – Sound Toggle (music or FX)
Run/Stop – Pause on/off
Restore – Abort game

TO LOAD: SEE LABEL INSTRUCTION

NEDERLANDS

HET SCENARIO

Het is het jaar 2187. Geleerden hebben een anomalie ontdekt in de Alpha Centauri sector. Het gerucht gaat dat er een gat ontstaan is in het ruimtetijd continuum en planeten in verafgelegen melkwegstelsels blijken uit elkaar te barsten. Zou het zo zijn dat de eeuwen geleden gedane voorspelling van de Ouden nu gaat plaatsvinden? Zouden ze dan toch waar zijn en geen bakerpraatjes? Slechts één man: Rhett Dexter geloofde de voorspellingen die verhaalden over een invasie uit een andere dimensie. De Ouden geloofden in een dergelijke dreiging en verborgen in de ruimte 100 onderdelen van een Spatial Generator, ontworpen om gaten, veroorzaakt door buitenaardse wezens, in het ruimtetijd continuum te dichten. Maar de Ouden hadden de aarde reeds vele eeuwen geleden verlaten, lang voordat de mens zelfs nog maar begonnen was met het beklimmen van de evolutieladder. Niemand wist dus zeker of de onderdeien van de generator echt bestonden of dat de verhalen zelf waar warpen. Rhett Dexter was vastbesloten de melkweg uit te kammen om te proberen de generator op te bouwen en zo de mensheid en alle andere levende wezens te redden ondanks hun ongeloof. Dankzij de hulp van enkele medestanders slaagt Rhett er in een gloednieuw nog experimenteel ruimtegevechtschip te stelen die op een top-conferentie der vrije wereld onthuld zou worden. Hij zou niet tot dit huzarenstukje in staat zijn geweest als Vrouwe Fortuna niet op zijn hand zou zijn geweest. (En meer van deze hulp zou hij nog nodig hebben!) Maar goed, Rhett heeft het ruimteschip en gaat op weg, op de uitgestippelde koers, naar het onbekende met slechts één doel voor ogen: Bewijzen dat het heelal ècht gevaar loopt en, zo mogelijk, te proberen de te verwachten ramp te voorkomen. En terwijl hij op reis was naar Alpha Centauri dacht hij aan de Eerste en Tweede Wereldoorlog holovideo's die hij laatst had gezien. Hij dacht eraan hoeveel bewondering hij gevoeld had voor deze dappere piloten uit een ver verleden die in zulke primitieve toestellen dodelijke gevechten durfden aan te gaan en hoe hij, eenvoudig interplanetair shuttle piloot, er altijd van gedroomd had één van deze ouderwetse waaghalzen te zijn. En nu zat hij dan in één van de meest geavanceerde gevechtsvliegtuigen die er ooit gemaakt was. Zijn hart ging sneller slaan toen hij zich realiseerde dat daar ergens in dat onmetelijke onbekende hij zijn oorlog zou kunnen gaan vechten...

GLIMLACHEND DRUKTE HIJ OP DE HYPERSPACE KNOP...

HET SPEL

Dogfight: 2187 is een zgn. 'split-screen' gevecht in de ruimte. Op twee schermen ziet u het zicht vanuit de verschillende toestellen. Spelers kunnen kiezen uit 1 speler, 2 spelers of 2 spelers tegen de computer. In de 1 speler-mode ziet u op het linkerscherm het vijandelijke, door de computer bestuurde, toestel. In de 2 spelers-mode ziet u op het linker scherm het toestel van de 2e speler, met andere vijandelijk toestellen, terwijl u op het rechter scherm het toestel van de le speler, met andere vijandelijke toestellen, ziet. In de 2 spelers-tegen-de computer-mode ziet u op beide schermen vijandelijke, door de computer bestuurde, toestellen. Op het hoofdscherm ziet u een beeld van de ruimte met schepen, planeten en te verzamelen objekten.
Onder dit hoofdscherm ziet u 5 kleinere schermen met:

1. Operationeel wapen
2. 'Schematisch' vijandelijk toestel wat de zwakke punten aangeeft zodat u het toestel kunt vernietigen i.p.v. alleen maar te beschadigen
3. Aftelklok waarop u kunt zien hoeveel tijd u nog heeft om uw missie te volbrengen.
4. Aantal en soort bemachtigde objekten.
5. Galactic Compass. Het gat bevindt zich op het snijpunt van de horizontale en verticale lijnen. Dus als u daar op af stuurt komt u altijd bij het gat. Uw poste wordt aangegeven door een knipperende punt. Op een drie-dimensionaal radarscherm ziet u – links, rechts, onder, boven – planeten, objekten en vijandelijke tocstellen.

Ook zit u een brandstof- en schildmeter zodat u kunt zien of u het gevecht moet onderbreken om op een planeet te tanken of uw schilden te herstellen.
Boven het hoofdscherm ziet u een ruimte voor mededelingen.

SAMENVATTING

Uw doel is de ruimte af te zoeken naar onderdelen van een generator die, als hij in de buurt van het gat in het ruimtetijd continuum gemonteerd wordt, een schild kreëert dat dit gat zal dichten zodat er geen vijandelijke schepen meer doorkomen. Voor een komplete generator heeft u 9 stukken nodig, maar u kunt er slechts 2 tegelijk vervoeren. U moet dus 2 onderdelen bij het gat achterlaten voordat u de volgende kunt gaan zoeken. Als u een vijandelijk schip, dat een onderdeel van de generator vervoert, aanvalt zal deze het laten vallen. Als u het schip vernietigt kunt u dit weggegooid onderdeel onbeschadigd oppikken. Zolang planeten en generator-onderdelen door vijandelijk schepen beschermd worden kunt u ze op uw radar niet zien, u moet dus eerst de vijandelijke schepen in dat gebied vernietigen. Tanken en schilden herstellen doet u door op de verschillende planeten door roterende

vierkanten te vliegen. Hoewel u alle vijandelijk schepen moet vernietigen voordat u een planeet op uw radar kunt zien, kan het zijn dat, tijdens het tanken en de herstelwerkzaamheden, de vijandelijke schepen zich herstellen en u aanvallen. In dat geval zult u het tanken/herstellen moeten onderbreken om u te verdedigen. Maximaal 4 schepen kunnen u tegelijk aanvallen. Er bevinden zich 100 generator-onderdelen in de ruimte en u kunt 9 willekeurige gebruiken voor de generator. De vijandelijke schepen (de 2e speler of de computer) moeten u echter vernietigen voor dat u die 9 stukken verzameld heeft. Het ruimtegebied beslaat 258 sectoren. U kunt alleen naar een andere sector als u getankt heeft of een generator-onderdeel heeft. U doet dit door de joystick in de gewenste richting te drukken en op de vuurknop te drukken. De verschillende vijandelijke schepen hebben een verschillend aantal voltreffers nodig om ze te vernietigen. Het zwakste punt ziet u 'schematisch' op het kleine scherm. Een drie-dimensionaal sterrenveld stelt u in staat zich tijdens het vliegen te oriënteren. U heeft een half uur om uw missie te volbrengen. Lukt u dit niet dan wot het gat alsmaar groter en is de vernietiging en overheersing van het heelal een uitgemaakte zaak.

Het gat ziet u als een raster van 9 vierkantjes. Als u een generator-onderdeel brengt dan zal er een vierkantje verdwijnen, zodat na 9 onderdelen het gat gedicht zal zijn.

BESTURING

SPELER 1

Joystick (port 2)	– Richting en vuur
Commodore toets	– Langzamer
SHIFT links	– Sneller
X	– Ander wapen

SPELER 2

Joystick (port 1)	– Richting en vuur
F3	– Langzamer
F5	– Sneller
Cursor op/neer	– Ander wapen

ANDERE TOETSEN

S	– Wisselen geluid
Run/Stop	– Pauze aan/uit
Restore	– Spel afbreken

LADEN: ZIE HET LABEL

FRANCAIS

DOGFIGHT : 2187

UN PEU D'HISTOIRE

En l'an 2187, les savants ont découvert une anomalie dans le secteur Alpha Centauri. On dit qu'une brèche s'est ouverte dans le continuum temps-espace et que, dans les galaxies lointaines, des planètes disparaissent. La vielle prophétie des sages transmise au fil des siècles est-elle sur le point de se réliser? N'est-ce donc pas seulement une histoire relevant du folklore que les adultes ont inventée pour faire peur aux enfants qui ne sont pas assez sages? Un homme… Rhett Dexter croit aux légendes et aux prophéties – les prophéties parlant d'une invasion de toute autre dimension. Les sages, qui croyaient en cette menace, ont caché 100 pièces d'un générateur dans tout l'univers. Ce générateur est le seul à pouvoir refermer les brèches qu'une force ennemie pourrait ouvrir dans le continuum espace-temps. Mais les sages ont quitté ce monde il y a déjà longtemps, bien avant que l'homme ne commence sa longue évolution. Personne ne sait si les pièces de ce générateur existent réellement et si les histoires qu'on raconte le soir sont vraies. Rhett Dexter est bien déterminé à passer la galaxie au peigne fin pour y trouver les pièces du générateur qui permettra de sauver l'humanité et toute forme de vie dans l'univers. En dépit des sceptiques. Avec l'aide de quelques personnes qui, comme lui, erolent à la prophétie, Rhett arrive à dérober le nouveau prototype interstellaire de la Corporation Mondiale qui devait être présenté au sommet des nations libres.

Il a dû pour cela accomplir des exploits remarquables et se fier à une inspiration surnaturelle que peu d'hommes ont connu avant lui. Mais nous y reviendrons une autre fois… Il vous suffit de savoir qu'il a réussi à dérober le vaisseau et qu'il s'est lancé sans plus attendre sur la voie qui le mènera vers le secteur anormal… au beau milieu de l'inconnu. Son seul but est de prouver que l'univers est menacé, et d'essayer, dans la mesure de ses forces, d'éviter la catastrophe qu'il pense imminente. Au cours de son voyage vers Alpha Centauri, il consacre ses pensées aux vidéos de la première et de la deuxième guerres mondiales qu'il a récemment regardées. Il se rappelle combien il a admiré le courage et l'audace de ces anciens pilotes se lançant dans un combat mortel à bord d'un engin très primitif et comment lui, pilote d'une navette interplanétaire de routine, a toujours rêvé de devenir un de ces héros d'autrefois pleins de bravoure. Il se trouve maintenant aux commandes de l'engin le plus sophistiqué que la terre, ou toute autre planète, ait jamais construit. Son coeur bat très fort en pensant qu'il pourrait très bien se lancer dans sa guerre personnelle… son propre duel aérien…

IL APPUIE SUR LE BOUTON HYPERSPATIAL… ET SE MET A SOURIRE

CHARGEMENT : VOIR INSTRUCTIONS SUR L'ETIQUETTE

REGLES DU JEU

Ce jeu vous emmène en plein combat spatial sur écran fractionné, simultané et interactif. Les vues présentées sur les différents écrans sont celles observées par les équipages de chaque vaisseau. Vous avez le choix entre le mode à 1 ou 2 joueurs, ou 2 joueurs contre l'ordinateur. En mode à l joueur, la partie gauche de l'écran représente le vaisseau ennemi contrôlé par l'ordinateur. En mode à 2 joueurs, la partie gauche de l'écran représente le vaisseau ennemi contrôlé par l'ordinateur. En mode à 2 joueurs, la partie gauche de l'écran représente le vaisseau du second joueur ainsi que d'autres vaisseaux ennemis indépendants, tandis que celle de droite représente le vaisseau du premier joueur ainsi que d'autres vaisseaux ennemis indépendants. En mode à deux joueurs contre l'ordinateur, les deux écrans représentent les vaisseaux ennemis contrôlés par l'ordinateur. La vue affichée sur l'écran principal donne sur l'espace et sur les vaisseaux, planètes et objets à ramasser. Au-dessous de l'écran principal se trouvent cinq écrans plus petits représentant:

1) l'arme utilisée.
2) Le schéma du vaisseau ennemi illustrant ses points vulnérables qui doivent être touchés pour réussir à le détruire au lieu de se contenter de l'endommager.
3) Un compte à rebours signalant au joueur le temps qu'il lui reste pour accomplir sa mission.
4) Le nombre et le type d'objets ramassés à ce niveau.
5) Un compas galactique. La brèche est située à l'intersection des lignes horizontale et verticale. En visant ce point, vous êtes donc certain de revenir à la brèche. Votre position est signalée par un point clignotant. Il existe, en plus des cinq écrans secondaires, un radar signalant au joueur la position des planètes, objets et vaisseaux ennemis par rapport à sa propre position. Il s'agit d'un affichage tridimensionnel indiquant si les éléments énumérés ci-dessus se trouvent au-dessus, au-dessous, à gauche ou à droite du joueur. La console comprend aussi une jauge de carburant et de protection indiquant au joueur s'il doit ou non abandonner le combat pour aller faire le plein de carburant ou recharger ses boucliers de protection.

Au-dessous de la zone principale figure une zone dans laquelle des messages défilent.

Vous avez pour mission d'explorer l'univers pour y découvrir les pièces d'un générateur qui, une fois assemblé près de la brèche dans le continuum espace-temps, la fermera pour l'empêcher de se développer et barrer le chemin aux vaisseaux ennemis qui se multiplient.

9 pièces suffisent pour construire un générateur complet, mais vous ne pouvez transporter que 2 d'entre elles à la fois.

Vous devez donc ramasser 2 pièces et les ramener à la base près de la brèche avant de pouvoir poursuivre et ramasser deux autres pièces. Lorsque vous attaquez un vaisseau ennemi transportant une pièce, ce dernier la laisse tomber sans l'endommager. Détruisez-le vaisseau pour vous en emparez. Les planètes, et toutes les pièces du générateur, sont protégées par un bouclier tant qu'elles restent sous la protection des vaisseaux ennemis. Le

radar ne peut donc les repérer tant que vous n'avez pas abattu tous les vaisseaux ennemis dans la zone. Pour faire le plein de carburant et recharger vos boucliers, il vous suffit de traverser les carrés graphiques vectoriels rotatifs situés sur les différentes planètes. La planète ne peut apparaître sur l'écran radar que lorsque vous avez détruit tous les vaisseaux ennemis. Il arrive parfois que les vaisseaux ennemis arrivent à reprendre forme et vous attaquent pendant que vous faites le plein de carburant et que vous rechargez vos boucliers. Dans ce cas, vous devez arrêter le plein/rechargement pour vous défendre. Vous pouvez être attaqué à tout moment par quatre vaisseaux maximum à la fois. 100 pièces du générateur sont dispersées dans tout l'univers, mais 9 d'entre elles vous suffiront pour remettre en état le générateur. Cependant, les vaisseaux ennemis (c'est-à-dire le 2ème joueur ou l'ordinateur) essaient de vous détruire avant que vous (et l'autre joueur dans la version à deux joueurs contre l'ordinateur) n'arriviez à ramasser suffisamment de pièces pour remettre le générateur en état. L'univers se compose de 256 secteurs. Vous ne pouvez vous propulser d'un secteur à l'autre qu'une fois que vous avez fait le plein de carburant ou que vous avez ramassé une pièce du générateur. Pour vous propulser, poussez la manette de jeux dans la direction de votre choix et appuyez sur le bouton de tir. Il est parfois nécessaire de tirer plusieurs fois avant de détruire totalement le vaisseau ennemi visé. Tout dépend du vaisseau en question. Le point le plus vulnérable de chaque vaisseau est affiché sur un des écrans secondaires comportant le schéma du vaisseau ennemi. Une vue spatiale en trois dimensions est affichée sur l'écran principal pour donner au jeu un aspect plus réel et permettre au joueur de s'orienter en se déplaçant dans l'espace. Le joueur a 30 minutes pour remplir sa mission. Si cette période se termine avant la fin de la mission, la brèche dans le continuum espace-temps continue à s'ouvrir pour mener, éventuellement, à la destruction et la domination de notre univers.

La brèche est illustrée sur une grille contenant 9 carrés. A chaque fois que vous y déposez une pièce, un de ces carrés disparaît. Lorsque la brèche ne contient plus aucun carré, elle est entièrement bouchée.

COMMANDES

1ER JOUEUR (et version à un joueur)

Manette de jeux (port 2)	– direction et tir
Touche Commodore	– ralentissement
Touche Shift gauche	– accélération
X	– changement d'arme

2EME JOUEUR

Manette de jeux (port 1)	– direction et tir
F3	– ralentissement
F5	– accélération
Curseur inférieur/supérieur	– changement d'arme

AUTRES TOUCHES

S	– pour activer/supprimer le son (musique ou effets sonores)
Run/Stop	– pour suspendre/reprendre le jeu
Restore	– pour interrompre le jeu

DEUTSCH

DIE GESCHICHTE

Wir schreiben das Jahr 2187. Wissenschaftler haben eine Unregelmäßigkeit im Sektor Alpha Centauri entdeckt: Im Raum-Zeit-Gefüge ist ein Loch entstanden und ganze Planeten werden in ferne Galaxien geschleudert. Sollte sich die alte Prophezeiung bewahrheiten? Sind die alten Geschichten vielleicht doch keine Erfindungen, mit denen man eigentlich nur die Kinder erschrecken wollte? Ein Mann – Rhett Dexter – glaubte den alten Berichten und Weissagungen, die von einer Invasion aus einer anderen Dimension sprachen. Die Alten hatten eine solche Möglichkeit vorausgesehen, und versteckten vor langer Zeit überall im Universum 100 Teile für den Bau von Warp-Feldgeneratoren, die jedes Loch im Raum-Zeit-Gefüge schließen könnten, das von fremden Invasionstruppen geschaffen würde. Doch natürlich hatten die Alten die Erde bereits viele Jahrhunderte bevor der Mensch seinen langen Weg der Evolution betrat verlassen. Darum wußte auch niemand, ob diese sagenhaften Geschichten wahr sind und die Teile des Generators wirklich existierten. Rhett Dexter war fest entschlossen die gesamte Galaxis durchzukämmen und diese Teile zu finden, den Generator zu montieren, und damit die Menschheit und alle anderen bekannten intelligenten Lebensformen trotz ihres Unglaubens zu retten. Mit der Hilfe einiger gleichgesinnter Freunde gelingt es Rhett Dexter, den Prototyp des neuen Interstellar-Jägers der World Corporation an sich zu bringen, und damit unabhängig von den Mächtigen der freien Welten zu sein. Die Art, wie er dieses Unternehmen durchführte war verwegen und zeigte einen Funken der Inspiration, die man nur findet, wenn das Schicksal seine helfende Hand im Spiel hat. Doch diese Geschichte ist für einen anderen Tan bestimmt. Es genügt zu sagen, daß der Diebstahl des Gleiters gelang und Rhett schon kurze Zeit darauf seinen geplanten Kurs aufnahm, der ihn in den Sektor des Geschehens bringen sollte – in das Ungewisse. Sein einziger Gedanke war die Existenz einer Bedrohung des Universums zu beweisen und, sofern es ihm irgend möglich wäre, das Desaster, an das er fest glaubte, zu verhindern. Während seiner Reise nach Alpha Centauri dachte er an die Schrecken der vergangenen großen Kriege auf der Erde zurück, deren Geschichte er sorgfältig studiert hatte. Er erinnerte sich an seine Bewunderung für die glorreichen und verwegenen Piloten jener Zeit, die sich mit ihren primitiven Fluggeräten gefährliche Luftkämpfe leisteten. Und an seine Träume als routinierter, interplanetarischer Shuttle-Pilot, einer eben dieser Helden zu sein. Nun flog er den besten hochentwickelten Raumjäger, den je ein Mensch auf der Erde oder irgendeinem anderen Planeten für den Kampf im Weltall konstruierte. Sein Herz begann wie rasend zu schlagen, als ihm klar wurde, daß er in dem vor ihm liegenden Unbekanntem sehr wohl seine Schlacht finden könnte – Seinen ganz persönlichen DOGFIGHT.

ER BETÄTIGTE DEN HYPERSPACE-STARTHEBEL – UND LÄCHELTE.

DAS SPIEL

Auf dem geteilten Bildschirm wird eine Schlacht im Weltraum simuliert. Auf jeder Seite ist der Ausblick des Insassen eines Schiffes dargestellt. Als Spieloptionen stehen 1 Spieler, 2 Spieler, oder 2 Spieler gegen den Computer zur Auswahl. Im Ein-Personen-Spiel zeigt der linke Bildschirmteil das durch den Computer gesteuerte Feindschiff. Im Zwei-Personen-Spiel zeigt der linke Bildschirmteil das Schiff des 2. Spielers, der rechte das Schiff des 1. Spielers, jeweils zusammen mit anderen, voneinander unabhängigen Feindschiffen.

Der Bildschirm besteht aus einen Hauptteil, der den Blick in den Weltraum zeigt, mit Planeten, anderen Schiffen, und den zum Generator gehörenden Teilen.

Unter diesem Teil geben fünf kleinere Anzeigen zusäzliche Informationen:

1. Aktiviertes Waffensystem
2. Schematische Darstellung des Feindschiffes, auf der Zielpunkte markiert sind, die getroffen werden müssen, um eine Zerstörung des Schiffes zu erreichen
3. Die Zeit, die dem Spieler noch für die Beendigung der Mission verbleibt
4. Anzahl und Art der im Missionsverlauf gesammelten Generatorteile
5. Galaktischer Kompaß. Am Schnittpunkt der horizontalen und vertikalen Linien befindet sich das Loch. Wenn Sie das berücksichtigen, werden Sie das Loch jederzeit finden. Die Position des Spielers ist durch einen blinkenden Punkt gekennzeichnet.

Neben diesen Anzeigen sind die Positionen von Planeten, Teilen und Feindschiffen auch auf dem Radarschirm relativ zur Position des eigenen Schiffs sichtbar. Dieser Schirm ist dreidimensional, Zeigt also, ob sich ein Objekt über, unter, rechts oder links vom Schiff des Spielers befindet. In die Konsole sind Anzeigen für Treibstoff und Schutzschildzustand integriert, die dem Spieler signalisieren, wann er den Kampf abbrechen, und einen Planeten zum Auftanken oder Aufladen der Schilde suchen sollte. Über dem Hauptbildschirm befindet sich eine Zeile, auf der Nachrichten durchlaufen können.

ÜBERBLICK

Die Aufgabe des Spielers ist, das Universum nach den Einzelteilen eines Generators abzusuchen, der in der Nähe des Risses montiert wird und ein Warp-Energiefeld aufbaut, das das wachsende Loch verschließt, durch den die Feindschiffe eindringen. Für den Bau des Generators sind neun Tele erforderlich, doch kann der Raumjäger des Spielers nur zwei Teile während eines Fluges aufnehmen. Daher müssen jeweils zwei Teile gefunden und neben

dem Loch deponiert werden, bevor die Suche nach weiteren Teilen beginnen kann. Wenn ein Feindschiff ein Teil des Generators transportiert und es vom Raumjäger angegriffen wird, stößt es das Teil unbeschädigt ab. Nach der Zerstörung des Feindes kann dieses Teil dann aufgenommen werden. Die Planeten und alle Teile des Generators sind durch eine Radarsperre gegen Ortung geschützt, solange sie in der Kontrolle der Feindschiffe sind. Darum erscheinen sie nicht auf dem Radarschirm, bis alle Feindschiffe in dem Abschnitt zerstört sind. Das Auftanken des Raumjägers und das Aufladen der Schutzschilde wird beim Durchfliegen einer der rotierenden Viereck-Vektorgrafiken erreicht, die auf verschiedenen Planeten zu finden sind. Obwohl Sie alle Feindschiffe in einem Abschnitt zerstören, damit der Planet auf Ihrem Radarschirm sichtbar wird, kann es passieren, daß Feindschiffe erneut auftauchen und Sie beim Auftanken angreifen. In diesem Fall müssen Sie den Vorgiang unterbrechen und sich zunächst verteidigen. Bis zu vier Feindschiffe können gleichzeitig einen Angriff gegen Sie starten. Im Universum sind einhundert Generator-Bauteile verstreut, von denen Sie neun beliebige für die Fertigstellung eines Generators benötigen. Die Aufgabe der Feindschiffe (oder auch des 2. Spielers) ist Ihre Vernichtung bevor Sie (oder beide Spieler in der 3. Spieloption) genügend Teile für den Bau des Generators beisammen haben. Das Universum besteht aus 256 Sektoren. Die Reise von einem Sektor zum nächsten ist nur möglich, wenn Sie zuvor aufgetankt, oder ein Generatorteil aufgenommen haben. Sie starten den Warp-Antrieb durch Drücken des Joysticks in die gewünschte Flugrichtung und Auslösen der Feuertaste. Die verschiedenen Feindschiffe müssen mit einer unterschiedlichen Anzahl direkter Treffer eingedeckt werden, um die Zerstörung sicherzustellen. Den jeweils schwächsten Punkt eines Schiffes sehen Sie auf der schematischen Anzeige. Eine dreidimensional bewegte Sternenkarte erscheint auf dem Hauptbildschirm, um dem Spieler die Orientierung beim Flug durch den Weltraum zu erleichtern. Die Mission muß innerhalb einer Zeitspanne von 30 Minuten abgeschlossen sein. Sollte diese Zeit verstrichen sein, wächst das Loch auf eine irreparable Größe an, und die Zerstörung und Versklavung unseres Universums ist nicht mehr aufzuhalten. Das Loch erscheint als ein Gitter mit neun Ecken. Mit jedem installierten Generatorteil verschwindet eine dieser Ecken, bis schließlich die neun Teile montiert und alle Ecken (und somit das Loch) verschwunden sind.

KONTROLLEN

SPIELER 1 (und Ein-Personen-Spiel)

Joystick (Port 2)	– Richtung und Feuer
Commodore Taste	– Abbremsen
Linke Shift-Taste	– Beschleunigen
X	– Waffensystem wechseln

SPIELER 2

Joystick (Port 1)	– Richtung und Feuer
F3	– Abbremsen
F5	– Beschleunigen
Cursor hoch/runter	– Waffensystem wechseln

SONSTIGE TASTEN

S	– Ton an/aus
Run/Stop	– Pause an/aus
Restore	– Spiel abbrechen

LADEANWEISUNGEN
BITTE DIE HINWEISE AUF DER HÜLLE BEACHTEN.

NAME	DATE	HI-SCORE/LEVEL

P.N. – 00752/BK